

## 平成26年度授業シラバスの詳細内容

科目名(英)	CG基礎(Basic CG)		授業コード	C162751
担当教員名	足立 元、坪倉 篤志		科目ナンバリングコード	
配当学年	1	開講期	後期	
必修・選択区分	選択	単位数	1	
履修上の注意または履修条件	基本的なWindows PCの操作(ソフトウェア起動終了、日本語入力、ファイル処理等)と学内LANの利用(Webからの情報収集、メール等)ができることです。演習内容を重視するので、出席を欠かさないで下さい。			
受講心得	授業時はもちろん、課外の予習復習(自習)を通して、学習を進めてください。課題提出を重視します。毎回ステップアップ型で授業を進めますので、出席を欠かさないでください。キー課題は必須です			
教科書	必要に応じて教員が資料を作成し配布します。			
参考文献及び指定図書	CG&映像しくみ辞典 CGWORLD+スマートイメージ(編著) WORKS CORPORATION			
関連科目	(後修科目) CG1、CG2、CG3 (先修・後修に関係なく関連性の高い科目) 造形1、造形2、造形3、造形4、デッサン1、デッサン2、CAD1、CAD2、映像2、Webデザイン基礎、Webデザイン			

授業の目的	この科目の目的は、CG表現に関する基礎的な知識と技術の習得にあります。具体的には、(1)コンピュータ上に表示される画像や図形表現のしくみを理解し、CGに関する基本用語の意味について解説します。(2)デジタル処理で表現される色彩の調和や配色計画、画面のレイアウト等の基本的な考え方について解説します。(3)代表的なペイントソフトウェア、ドローソフトウェアの操作方法を習得します。
授業の概要	CGに関する基礎知識を演習を中心に学習します。課題に対する取り組みだけでは無く、自身で制作作業を進めてください。

○授業計画	
学修内容	学修課題(予習・復習)
<b>第1週:</b> 第1回 コンピュータグラフィックス概要 コンピュータグラフィックスの基本的な仕組みを理解し、その歴史、ハードウェア、ソフトウェアについて学習します。また、JPEG、GIF等の様々な画像に関するファイル形式について学習します。	オリエンテーション
<b>第2週:</b> 第2回 ペイントソフトの基本操作ペイント、文字入力 ペイントソフトの基本編集機能であるペイント機能、文字入力などについて学習します。	課題2: 天気マーク、天気予報
<b>第3週:</b> 第3回 ペイントソフトの基本操作レイヤー、フィルタ、ロゴ 画像素材毎に違う加工を施し、組み合わせる一枚の画像を作成するレイヤー機能の概念を、さらに課題としてロゴ制作に取り組みます。	課題3: レイヤーの練習、竹楽ポスター
<b>第4週:</b> 第4回 ペイントソフトの基本操作写真の加工 写真に対して行う各種補正、加工、そして合成などについて、基礎概念の学習と共に操作方法を習得します。	課題4: 写真の合成
<b>第5週:</b> 第5回 ペイントソフトの基本操作調整レイヤー、カラー 色空間、カラーチャンネル、調整レイヤーについて理論と加工技術を学びます。	課題5: 建物の修正
<b>第6週:</b> 第6回 ペイントソフトの基本操作繰り返しパターン 画像パターンを二次元的に繰り返す視覚効果について学び、スタンプ効果へと応用します。	課題6: 画像の加工
<b>第7週:</b> 第7回 課題制作(キー課題) ペイントソフトを利用してテーマに沿った課題作品の制作を行います。	課題7: ロゴの練習、キー課題

<b>第8週：</b> 第8回 web展覧会 第7回で制作したキー課題をweb上で鑑賞します。		課題8: キー課題(学科ポスター、ご当地ポスター)
<b>第9週：</b> 第9回 ドローソフトの基本概念 ベクトル画像を実現するためのしくみについて学びます。		課題9: 基本操作
<b>第10週：</b> 第10回 ドローソフトの基本操作 線と塗り/ペンツール/トレース ベクトル画像の制作に向け、基本的なツールである、ペンツール、そして線と塗りの概念について、学びます。		課題10: 直線の練習、曲線の練習
<b>第11週：</b> 第11回 ドローソフトの基本操作 パスの練習1 オブジェクトの作成及び修正の演習を通し、ベジェ曲線を用いたオブジェクトの制作について学びます。		課題11: パスの練習1
<b>第12週：</b> 第12回 ドローソフトの基本操作 パスの練習2 オブジェクトの作成及びその応用を学びます。		課題12: パスの練習2
<b>第13週：</b> 第13回 ドローソフトの基本操作 曲面の表現 イラストレーションを制作するためにはデッサンの要素が不可欠です。身近な容器のイラストレーションを通して曲面や立体の表現を学びます。		課題13: コップのイラストレーション
<b>第14週：</b> 第14回 ドローソフトによる表現 ポストカードの作成 パターンの作成、ブレンドとパス上の文字などの技法を用いながらポストカードの作成を行います。		課題14: ポストカードの作成
<b>第15週：</b> 第15回 商用印刷の約束事・web展覧会 トンボ・裁ち落し・文字のアウトラインなど、商用印刷物の基本を学びます。また、web上でポストカードの鑑賞を行います。		課題15: 商用印刷物の約束事
<b>第16週： 期末試験</b>		
授業の運営方法	(1) 授業の形式	「演習等形式」
	(2) 複数担当の場合の方式	「共同担当方式」
	(3) アクティブ・ラーニング	
備考		

<b>○単位を修得するために達成すべき到達目標</b>	
<b>【関心・意欲・態度】</b>	●Photoshop、Illustratorを用い、基礎的な2次元画像の作品制作ができる。
<b>【知識・理解】</b>	●コンピュータ上に表示される画像や図形表現のしくみを理解し、CGに関する基本用語の意味を理解する。
<b>【技能・表現・コミュニケーション】</b>	●デジタル処理で表現される色彩の調和や配色計画、画面のレイアウト等の基本的な考え方を理解する。
<b>【思考・判断・創造】</b>	

○成績評価基準(合計100点)			合計欄	100点
到達目標の各観点と成績評価方法の関係および配点	期末試験・中間確認等(テスト)	レポート・作品等(提出物)	発表・その他(無形成果)	
<b>【関心・意欲・態度】</b> ※「学修に取り組む姿勢・意欲」を含む。		30点		
<b>【知識・理解】</b> ※「専門能力<知識の獲得>」を含む。		30点		
<b>【技能・表現・コミュニケーション】</b> ※「専門能力<知識の活用>」「チームで働く力」「前に踏み出す力」を含む。		40点		
<b>【思考・判断・創造】</b> ※「考え抜く力」を含む。				
<b>(「人間力」について)</b> ※以上の観点に、「こころの力」(自己の能力を最大限に発揮するとともに、「自分自身」「他者」「自然」「文化」等との望ましい関係を築き、人格の向上を目指す能力)と「職業能力」(職業観、読解力、論理的思考、表現能力など、産業界の一員となり地域・社会に貢献するために必要な能力)を加えた能力が「人間力」です。				

○配点の明確でない成績評価方法における評価の実施方法と達成水準の目安	
成績評価方法	評価の実施方法と達成水準の目安
レポート・作品等(提出物)	
発表・その他(無形成果)	